

TABBY PLAYS – CYBERBULLYING GAME OVER

Propuesta de una guía práctica y educativa para los docentes

INTRODUCCIÓN: SOBRE EL JUEGO	2
PREREQUISITOS (PARA ESTUDIANTES).....	2
CONOCIMIENTO DEL FENÓMENO.....	2
CONOCIMIENTO TÉCNICO	2
CONOCIMIENTO SOBRE VIDEOJUEGOS.....	2
OBJETIVO.....	2
IMPLEMENTACIÓN	3
PRIMERA FASE: PREPARACIÓN Y REGISTRO (SOLO LA PRIMERA VEZ)	3
SEGUNDA FASE: REGISTRO DE ESTUDIANTES	3
PANEL DEL DOCENTE.....	5
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	6

INTRODUCCIÓN: SOBRE EL JUEGO

Tabby Plays es un videojuego educativo tipo 'sandbox' (según la Wikipedia: Un videojuego sandbox es un tipo de juego en el que el jugador puede libremente explorar el mundo virtual, es libre de elegir cómo y cuándo alcanzar sus objetivos.)

Es la representación virtual de un campus de la escuela, en el que los jugadores no tienen un único objetivo que alcanzar. Además puedes hacer varias cosas, tales como la "búsqueda" (que es una especie de competencia entre los jugadores): interactuar con los otros jugadores, interactuar con los elementos del escenario y jugar con los demás (tanto en clase como fuera del horario escolar) o solos (la interacción con la inteligencia artificial, llamado IA).

Sin embargo, es muy importante tratar de **promover un juego colectivo**, ya que la naturaleza del juego se basa en la interacción entre los jugadores y el uso de una red social que requiere una comparación entre todos los jugadores de la clase. Además, las características de la competencia, tales como las misiones de búsqueda y los contenidos de aprendizaje pueden perder sentido si el jugador juega solo.

PREREQUISITOS (PARA ESTUDIANTES)

CONOCIMIENTO DEL FENÓMENO

No es necesario ningún conocimiento específico (adquiridos en el aula) sobre el fenómeno del ciberacoso.

CONOCIMIENTO TÉCNICO

La familiaridad con el uso del ratón; con el uso de Windows / Mac; buen conocimiento del funcionamiento de las redes sociales más populares (Facebook, Twitter, Tuenti, Ask.fm).

CONOCIMIENTO SOBRE VIDEOJUEGOS

Se necesita un conocimiento general sobre los videojuegos y sobre su uso, al menos ocasional, en cualquier plataforma.

OBJETIVO

Proporcionar a los estudiantes una explicación práctica y vivencial de lo que es el ciberacoso.

IMPLEMENTACIÓN

PRIMERA FASE: PREPARACIÓN Y REGISTRO (SOLO LA PRIMERA VEZ)

El docente debe registrarse y crear su propia cuenta, es decir:

- 1) conectarse a <http://54.194.145.12/registration.html>
- 2) introducir la información que se solicita (incluido el CÓDIGO DE CONTROL facilitado por los investigadores).

Para más información: www.tabby.eu

- 3) confirmar (haz clic en el botón CONFIRMAR)

Si un docente introdujo algunos datos equivocados, debe ponerse en contacto con los investigadores con el fin de inscribirse correctamente.

- 4) Después, el Sistema generará UN MUNDO (WORLD) con un nombre específico. Este nombre del MUNDO se le enviará al docente vía email (al email que ha introducido previamente en la página de registro). El docente podrá añadir otros “MUNDOS” posteriormente.

- 5) El docente, después de REGISTRASE y haber creado su propia CUENTA podrá conectarse a <http://54.194.145.12/teacher.html> y gestionar usuarios, ver los que están conectados, y más. Para obtener más información, consulte la sección PANEL DEL DOCENTE de este manual.

SEGUNDA FASE: REGISTRO DE ESTUDIANTES

En este punto, todos los docentes podrán conectarse a <http://54.194.145.12> , entrando a través de su cuenta de Facebook o creando una cuenta específica para el juego (eligiendo una contraseña). Después, los alumnos tendrán que escribir el nombre del MUNDO (que les facilitará el docente) y el juego puede comenzar.

Nota: Cuando los estudiantes introduzcan el nombre del MUNDO, su cuenta permanecerá anclada a ese MUNDO y no podrá ser cambiada.

ACTIVIDADES:

- 1) INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA:** El docente introducirá la problemática del ciberacoso de acuerdo con sus propios métodos docentes, incluso a través de los materiales disponibles en spa.tabby.eu.

2) ESTUDIANTES TOMAN ASIENTO: Todos los estudiantes toman asiento ante los ordenadores, y se conectan a <http://54.194.145.12> , cada estudiante se conecta con una cuenta que previamente ha elegido, el juego comienza.

3) PRIMERA SESIÓN – JUEGO LIBRE (aproximadamente 15 minutos): Los estudiantes, en absoluta libertad, comienzan a familiarizarse con el juego, exploran el entorno, comienzan a interactuar con los demás, ya sea a través de interacciones predefinidas (emociones de avatares expresadas a través de emoticonos), ya sea a través de chat...; empiezan a seguir las misiones de “búsqueda” (como fotografiar objetos); comienzan a familiarizarse con la red social TabbyBook. Por último, los estudiantes podrían convertirse en víctimas de algún acto de acoso escolar o ciberacoso actuado por la IA (Inteligencia Artificial) y también pueden producir contenidos amigables u hostiles acerca de sus compañeros en la red social TabbyBook.

En esta etapa, la única forma de auto-defenderse de los agresores virtuales es “Denunciar la situación al Docente”. Esto implica ir a la escuela, hacer clic en el personaje del docente y luego en el icono del teléfono, por lo que los estudiantes pueden "confiar" a un docente los comportamientos de ciberacoso que han sufrido. Entonces los ciberagresores desaparecerán durante unos minutos. Los estudiantes pueden descubrir por sí mismos esta solución o se les puede orientar para que la sigan.

El docente (real), sin necesidad de intervenir, da la vuelta por la clase con el fin de examinar las actividades de los estudiantes, ofreciendo ayuda cuando sea necesario. También puede controlar la situación a través del panel del DOCENTE, de esta manera también es posible utilizarlo para enviar a los “agresores” (controlados por IA) a “molestar” a un usuario específico.

4) FINAL DE LA SESIÓN DE JUEGO – CLASIFICACIÓN y OBSERVACIONES: cuando la sesión ha terminado, aparecerá la clasificación de los jugadores, este ranking se hace en función de los puntos de KARMA, es decir, de las buenas conductas. Aquellos que han sido “poco amigables” aparecerán al final de la clasificación.

El profesor dirigirá una breve discusión en la sesión que acaba de terminar, haciendo hincapié en la conexión entre lo que se discutió en la fase de introducción, y lo que ha sucedido durante la sesión.

El docente explica y comenta (de acuerdo a sus propios métodos de enseñanza) algunas “anomalías” relacionadas con posiciones en el ranking de los estudiantes. Por ejemplo, un estudiante que ha ganado las misiones, ganó popularidad y créditos virtuales, puede ser uno de los últimos, ya que él/ella se comporta como un ciberacosador. El docente también hace hincapié en que, independientemente de la posición del ranking, se puede influir y cambiar si uno quiere y lo intenta.

5) NUEVA SESIÓN DE JUEGO: Las sesiones de juego se repetirán, dependiendo del tiempo disponible, de los comportamientos específicos en los que el profesor desee centrarse y, en general, adaptándose a la forma en la que se desarrolle la actividad. Podría ser también útil alternar fases de juego con explicaciones más detalladas del fenómeno ciberacoso (siempre usando los materiales proporcionados en Tabby.eu).

6) FINAL: COMENTARIOS y CONCLUSIONES: los estudiantes están desconectados. El profesor dirige una discusión sobre lo que acaban de experimentar de forma individual / grupal, tal vez centrándose en el hecho de que a veces los jóvenes pueden lastimar a otros sin darse cuenta, simplemente haciendo clic en un botón en una red social.

PANEL DEL DOCENTE

NOTA: El panel del docente es totalmente opcional y proporciona herramientas adicionales e información para analizar la implementación del juego.

Para acceder al panel del docente, haga clic en <http://54.194.145.12/teacher.html> y entre con los credenciales especificados durante la fase de registros, es decir su usuario y contraseña.

Desde la página principal, los docentes pueden **cerrar la sesión (logout)**, o bien seleccionar un mundo creado con anterioridad (en el menú "Abrir un mundo" "*Open a world*").

JUGADORES (PLAYERS)

El botón "Abrir" / "Cerrar" establece el estado del mundo abierto (los estudiantes pueden tener acceso a él) o cerrado (no se puede acceder a él).

El botón "Aceptar invitados" / "No aceptar invitados" "*Accept Guests*" / "*do NOT Accept Guests*" indica que el mundo puede ser utilizado por los visitantes externos haciendo clic en la página de inicio "jugar como invitado" "*Play as a Guest*".

Por último, la tabla de usuarios, muestra el número de usuarios registrados en el mundo y sus parámetros en el juego.

La tabla de Usuarios: *The user table*

La columna de Felicidad, Popularidad, Karma y Créditos enumeran los parámetros del juego. Entorno (*Environment*) y Acoso (*Bullying*) se activan cuando un usuario está jugando. *Environment* es el nombre del entorno actual (sitio de la ciudad) en el que el jugador se encuentra, y el botón "Set Target" en la columna acoso permite a los profesores establecer a un usuario particular como objetivo de acoso por parte de la IA (Inteligencia Artificial).

"*Num reports*" indica el número de veces que un usuario ha informado al profesor virtual de los comportamientos de ciberacoso.

"*Num connections*" y "*Last connection*" indica el número de veces que el usuario ha iniciado sesión en el juego y la fecha de la última sesión.

ESTADÍSTICAS ("STATISTICS")

Esta página muestra diversas estadísticas relacionadas con actividades de juego de los alumnos: estos datos son anónimos y recogen el comportamiento de los estudiantes durante el juego, la duración de las sesiones de juego y las decisiones tomadas con respecto a los actos de ciberacoso.

Para exportar los datos en formato .csv haz clic en el botón "SAVE".

Haga clic en la casilla "FROM" (desde) y "TO" (hasta) para obtener datos de un determinado período.

HERRAMIENTAS (TOOLS)

En la sección de herramientas, es posible crear nuevos "mundos", sólo tienes que introducir el nombre del nuevo mundo y haga clic en el botón "Create" (Crear).

También puede recuperar una contraseña de un estudiante al seleccionar su nombre de usuario en el menú en la parte inferior, junto a "Select user name" (Seleccionar nombre de usuario).

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

¿Qué se puede hacer si el juego se congela en la etapa inicial, después de iniciar la sesión?

- 1) Descargar el navegador Chrome o Firefox y utilizarlo.
- 2) Configuración del Cortafuegos (Firewall): Tu conexión podría estar bajo un cortafuego (firewall), y esto puede impedir que el navegador de internet se conecte al servidor del juego (incluso su por lo general puede visitar otros sitios web). Por Favor, contacta con el administrador del sistema y proporciónale la siguiente información:

Asegúrese que los puertos del 2000 al 2100 están abiertos (saliente) para el protocolo TCP
--